これは，この世がまだ剣と魔法の力で動かされ，男には愛の証として知恵と勇気とが求められていたころのお話です．

たくさんの人から愛されていたマルガリータ姫が，グロッケン城に住む魔王メフィストに連れ去られてしまいました．

彼女を救おうとして若者たちが，この城に入っていきましたが，城の中には魔王の手下たちが待ち受けており，誰ひとりとして帰ってくる者はいませんでした．

そんなある日，隣の国のラファエル王子がこの街へやって来ました．彼は背が低く，気も弱い王子なのですが，全身の勇気をふるい起こし魔王の城に挑もうというのです．

はたしてラファエル王子は無事にマルガリータ姫を助けることができるでしょうか？

ゲームのルール

あなたはラファエル王子となり，お城のどこかにとらわれているお姫様を助け出してください．ただし，お城は6色のトビラで100の部屋に分かれており，トビラを開けるにはトビラと同じ色の鍵が必要です．

王子は命を5つ持っていますが，魔王の手下たちにおそわれたり，エレベータに，はさまれたりすると命がひとつ減り，すべての命がなくなるとゲームオーバーとなります．お城の中に落ちている宝物を取ると得点になり，1万点ごとに王子の命がひとつ増えます．

ゲームをセーブ，ロードする

お姫様を助けるまでにはかなり長い時間がかかります．そこでゲームの進みぐあいを記録しておき，いつでも続きができるようにカセットテープにセーブ，ロードする機能をつけました．ただし，この機能を悪用すると，ゲームが簡単になってしまうので，セーブをするときに王子の命をひとつ減らすことにしました．もちろん残りの命がひとつのときはセーブすることができません．

ゲームが続けられなくなったとき

ゲーム中に，進むことも戻ることもできなくなることがあるかも知れません．これは，不用意に鍵を使ってしまったり，必要なレンガやツボをつぶしてしまったときに起こります．

レンガやツボをつぶしてしまったときは，その部屋から出ないうちに自殺をするともとに戻ります．部屋の外に出てしまった場合は，前にセーブしてあるデータからの続きをするか，気分を新たに最初からやりなおすといいでしょう．無駄に鍵を使ってしまったときも同様です．

操作方法

ゲームの準備

ROMカートリッジをセットする

MSX本体の電源が切れていることを確認して，MSXの説明書にある位置にキャッスルエクセレントのROMカートリッジを差し込んでください．2つ以上のカートリッジ差し込み口があるMSXでは，基本的には両方同時にROMカートリッジを差し込むことはできません．くわしくはMSXに付属の説明書を読んでください．

電源を入れる

カートリッジのセットが終わったら電源を入れます．ゲームがスタートしないで内蔵のプログラムが動きだす場合はMSXに付属の説明書に従ってBASICかROMカートリッジを選ぶようにしてください．

カセットレコーダのセット

カセットレコーダをMSXにつなぎます．レコーダは専用のデータレコーダでないと，データをとりこぼすことがあるかもしれません．接続の方法等についてはMSX本体に付属の説明書を読んでみてください．

王子の操作

キーボード

王子を左に進めたいときにはカーソルキーの[←]を，右に進めるときはカーソルキーの[→]を押してください．ジャンプをするにはスペースキーを押します．スペースキーは押し続けるとある程度の間飛び続けることができます．また，王子は空中で方向を変えることができます．

ジョイスティック

ジョイスティックでは，左右に進むにはジョイスティックをそれぞれの方向に倒し，ジャンプをするときはボタンを押してください．

ゲームのロード，セーブの方法

セーブの方法

ゲームの中に[F4]のキーを押すと"SAVE GAME Y OR N"と表示されます．カセットレコーダに新しいカセットテープを入れ，録音ボタンを押してください．キーボードから[Y]のキーを押すと記録し始めます．記録したくないときは[N]のキーを押してください．

ロードの方法

デモンストレーション中に[F3]のキーを押すと"LOAD GAME Y OR N"と表示されます．セーブしたデータのカセットテープを入れ再生ボタンを押してください．キーボードから[Y]のキーを押すと読み始めます．[N]のキーを押すと読み込まずゲームが最初から始まります．

なお，ゲーム中に[F3]のキーを押しても，ゲームのロードはできません．

その他の操作

[F1]のキーで自殺，[F2]のキーでゲームオーバーになります．また，[CTRL]キーを押すとスピードが速くなり，[CTRL]と[GRAPH]キーを押すとさらにスピードが速くなります．

ヒント

キャッスルエクセレントを解くためのヒントを，簡単にまとめておきます．

マッピング

キャッスルエクセレントではマップを書きながらゲームを進める必要があります．このマニュアルの裏にマップ用紙を用意しました．色鉛筆を6色使って記入するといいでしょう．

迷路の交差

同じ部屋でも，右から入ってくると左に抜け，下から登ってきたときは上の部屋に登る，というように迷路が交差している場合があります．一度通った部屋でも安心することはできません．

また，迷路の交差が集中している部屋があります．こういう部屋は大変重要なポイントになるので注意してください．

迷路のブロック

お城はいくつかの部屋が集まってブロックにまとめられています．このブロックの中では自由に動き回ることができますが，あることをしなければ，つぎのブロックに進めなくなっています．あることとは緑の鍵を5つ集めることかもしれませんし，妖精を助け出すことかもしれません．

今あなたのいるブロックでは，何をするべきかをたえず考えながらゲームを進めるといいでしょう．

ご注意

ゲームを進めていると「絶対にできない」と思う部屋が出てくるかもしれません．中には「不良品だ交換してくれ」と問い合わせてくる方もいます．しかし，お姫様はかならず助けだすことができます．どうか最後までがんばってください．

キャッスルエクセレント

1986年11月28日　第1版第1刷発行
定価5,800円

プログラマ　岩倉　啓祐
オリジナルゲームデザイン　吉田　功

発　行　**株式会社アスキー**

〒117　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
03-486-8080
03-498-0299（御質問用）
内容に関するご質問，ヒントにはお答えできません．

プロデュース　新保　剛平